



LE DILEMME DE LA REINE

◆ L'ABRÉGÉ DU MONDE ◆

ATTENTION SPOILERS

Ce livret contient des éléments clés concernant certains événements se déroulant pendant *Le Dilemme du Roi*, or certains de ces éléments ont aussi vocation à être révélés durant la campagne du *Dilemme de la Reine*.

Malgré leur proximité, il n'est pas indispensable d'avoir joué au *Dilemme du Roi* avant de jouer à cette suite indépendante.

LE ROYAUME D'ANCLISSE

Fondé il y a environ 1600 ans par le **Premier roi Ommad**, le royaume d'Anclisse occupe la majeure partie de l'ouest du continent nord, le **Lywik**, et est l'un des royaumes les plus influents du monde connu. Il est dirigé par la **reine Serena** et supervisé par le **Conseil**. Il possède une structure **féodale**. Les douze régions qui le composent sont gérées par les six Conseillers – souvent, ces terres étaient déjà contrôlées par leurs familles. Les Conseillers sont des vassaux de la reine Serena, mais ils sont eux-mêmes suzerains de comtes et de barons. Les Conseillers sont responsables de la levée des armées, de la collecte des impôts, et de l'intendance plus générale de leurs territoires pour le compte de la Couronne. Les douze régions étaient à l'origine des royaumes indépendants, qui furent conquis militairement ou unis par la diplomatie à partir de l'an 150. La treizième province, Aontas, où se trouve **Lybra**, la capitale du royaume, est gérée directement par la Couronne. Lorsque la guerre a requis la présence de la reine au Konfurtah, Serena a laissé au Conseil le pouvoir et la responsabilité d'agir à sa place.

LA REINE



Serena de Lybra est la dernière descendante légitime du dernier roi, Davor. Connue pour ses yeux dorés et perçants, qui indiquent qu'elle a les faveurs de Raela, la Sainte Fille de la Prospérité, Serena était au départ une jeune femme impulsive, rebelle et impertinente qui montrait peu d'intérêt pour le rôle et les devoirs d'une souveraine. Cependant, les conseils de son mentor, Aesyas, ainsi que la tentative d'assassinat dont elle réchappa à Gamam en 434 forgèrent son désir de devenir reine.

À présent, elle est reconnue pour sa volonté de fer, son intelligence et son dévouement total à la prospérité d'Anclisse. Serena est également très proche de son demi-frère **Jaril**, un noble fortuné ayant un penchant pour la paresse et l'hédonisme. En l'an 439, elle quitta Anclisse pour mener une guerre contre un nouvel adversaire mystérieux au Konfurtah : **le royaume du Scorpion immortel**.

LE CONSEIL

Lorsqu'elle accéda au trône, Serena s'entoura d'un tout nouveau Conseil, composé des figures les plus illustres les ayant soutenus, elle et Anclisse, durant le tumultueux Âge du Désordre :



Aesyas

Mentor de Serena, c'est l'un des esprits les plus précieux et les plus progressistes du royaume.



Elinor

Sa lignée est aussi ancienne qu'Anclisse. Rien que par son nom, Elinor inspire à la noblesse et au Culte une confiance sans faille.



Syd

Ce noble méfiant et farouchement indépendant entretient des liens étroits avec la pègre.



Xanthé

Récemment anoblie, cette descendante de lignée enkhalié est la meilleure amie et le bras droit de la reine Serena.



Jilian

Ce conseiller polyvalent, compétent en diplomatie, mais aussi capable de manigances, a prouvé sa valeur durant l'Âge du Désordre.



Lyrie

Puissante figure culturelle, elle est la fondatrice visionnaire du Libertisme, un mouvement artistique novateur revendiquant une liberté d'expression totale.

LES DOUZE RÉGIONS



WYLLIO

Capitale : **Voile-Argent**

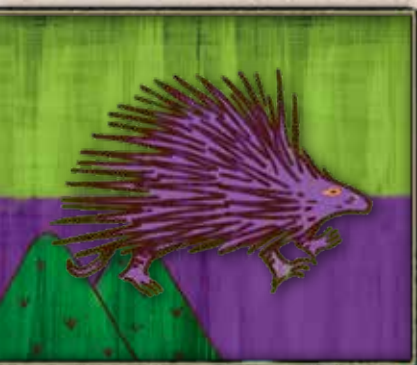
Marchands expérimentés, les Wyliens ne comptent pas sur le gouvernement central pour résoudre leurs problèmes. De l'extérieur, on les trouve un peu arrogants, car ils pensent être les seuls sujets du royaume à produire de la richesse. Grâce à la vocation commerciale de ses habitants, Wyllo est la région qui entretient le plus de relations internationales. Pendant l'Âge du Désordre, elle s'allia à ses voisins, la région de Gamam et la république de Kauppias, pour former la Ligue du Golfe. Cette trahison envers Anclisse fut de courte durée : Wyllo et Gamam furent réannexés par la reine Serena, et elle força Kauppias à se soumettre après la Grande Marche loyaliste.



TORK

Capitale : **Tork**

Terre de guerriers fiers et courageux, la région de Tork fut façonnée par son climat hostile et de nombreuses batailles. Les Torkans répondent toujours aux menaces de la même manière : en combattant. Néanmoins, malgré leurs formidables compétences martiales, ils ne prennent jamais plaisir à tuer et ne se battent que pour se défendre. Personne n'est envoyé au front de manière irréfléchie, car cet immense territoire est faiblement peuplé. À Tork, chaque personne joue un rôle crucial, des guerriers aux prêtresses, qui se rendent volontiers sur les champs de bataille pour bénir les soldats. Cette région pauvre, où l'autorité centrale peine à s'imposer, est harcelée par les raids des Skarams, les tribus barbares vivant dans les contreforts des monts de Fola Fuar.



DUHALAK

Capitale : **Clairépine**

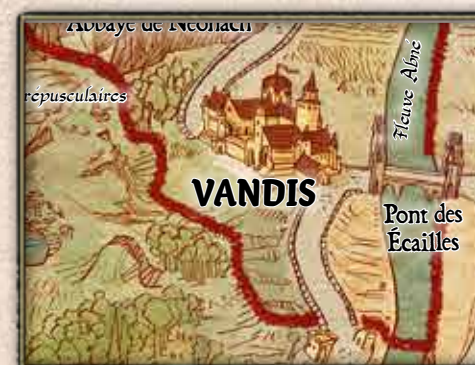
Les Duhalakiens sont depuis longtemps convaincus que leur annexion est le fruit d'un complot anclicien ayant poussé leurs dirigeants à accepter l'unification. Bien que cette hypothèse n'ait jamais été prouvée, ils continuent à se méfier de la famille royale de Lybra – et la haïssent en secret. Ils se plaignent sans cesse et font porter sur la capitale la responsabilité de tous leurs problèmes. Ils prétendent que leurs terres sont pauvres, malgré leur proximité avec le fleuve Abné et leur lucratif commerce de bois, un matériau essentiel à la construction des navires et des bâtiments du royaume.



TIRYLL

Capitale : **Vandis**

À l'origine, Tiryll faisait partie du royaume de Mhuir, mais lorsque le roi mhuirien songea à faire profiter tout son royaume des richesses des nobles tirylliens, ceux-ci se rebellèrent. Le royaume d'Anclisse soutint la révolte de l'aristocratie et, après une guerre sanglante en l'an 143, Tiryll fut annexé par Anclisse et obtint le statut de marquisat. Cette région possède une longue bande côtière baignée par l'océan de Siar. Couverte de forêts et battue par les tempêtes, cette zone est très peu peuplée. Les habitants de Tiryll ont une peur bleue de l'océan et préfèrent naviguer sur les eaux placides et tempérées du golfe d'Isorropie ou du fleuve Abné. Par tradition, les Tirylliens sont très conservateurs, et les nobles ont tout intérêt à maintenir les pauvres dans la misère et l'ignorance, afin qu'ils soient facilement identifiables et ne se mêlent pas au sang pur de leurs lignées.





SOLAD Capitale : Rohin

Une terre de rêveurs et de visionnaires. Leurs ingénieurs conçoivent les meilleurs navires du royaume, les yeux tournés vers l'immensité de l'océan. Leurs marins et charpentiers sont très prisés, même sur la côte est du royaume, et l'on dit qu'un bateau construit dans leurs chantiers peut sortir intact des pires tempêtes. Les bibliothèques du royaume regorgent de ressortissants de ce duché. Au cours de l'histoire, ils n'ont jamais cessé de traquer les mensonges dissimulés derrière les apparences de la société. Rohin, la capitale, possède les reliques de l'Union salaanéenne les mieux préservées du royaume, ainsi que des ruines de la Ligue sabbiyane.



BLODYN Capitale : Flur

Nombre de gens considèrent cette région comme une terre de piètres soldats, où l'on préfère se soumettre à la loi des autres plutôt que de faire la guerre. Toutefois, cette attitude se comprend aisément : leur territoire, surplombant le golfe d'Isorropie, bénéficie d'un climat tempéré, de récoltes abondantes et de commerces prospères. Les habitants, hospitaliers et ouverts d'esprit, accueillent les étrangers avec plus de curiosité que de méfiance. Flur, la capitale, possède une vaste place et plusieurs rues pavées datant de l'Union salaanéenne, tout comme le phare du cap Déas, célèbre dans le monde entier. Ne manquant ni de temps ni de ressources, les habitants sont plus lettrés que dans le reste du royaume, et ils ont fourni à Anclisce certains de ses plus grands artistes, philosophes et scientifiques. Ils sont profondément convaincus que l'on peut atteindre l'harmonie par l'union du bien-être, de la religion et de la science.



CODÈNE Capitale : Duïn

Avec Aontas, ce duché constitue le noyau originel du royaume d'Anclisce. Comme ces deux régions se partageaient le fleuve Irmak mais que Codène avait en plus une façade maritime, cela conduisit à des échanges et à une entraide qui se transforma rapidement en alliance solide, puis en union. De ce fait, Codène a toujours entretenu une relation privilégiée avec la famille royale et s'en remet à elle pour assurer sa protection, préférant investir dans le commerce et l'agriculture plutôt que dans les armes et les soldats. Jusqu'à présent, cette stratégie s'est souvent révélée payante. Grâce à ses terres fertiles et sa proximité avec de l'abondante mer de Séhil, cette région compte parmi les plus riches du royaume et les famines y sont rares. Les habitants ont la réputation d'être hospitaliers et amicaux, mais aussi décadents et apathiques.



OLWYN Capitale : Ferris

Le climat tempéré du duché d'Olwyn et sa situation géographique favorable ont permis son rapide essor économique et culturel, repoussant souvent les limites de la recherche technologique et de l'alchimie. Malgré ses excellents charpentiers et sa façade maritime, cette région construit peu de bateaux. Ses habitants n'aiment pas partir de chez eux, préférant rendre leurs maisons plus accueillantes et plus sûres. Olwyn fut la terre de nombreux érudits célèbres, dont les connaissances ont été appliquées à l'agriculture et à la médecine à travers tout le royaume. Entre autres découvertes, l'on doit à ce peuple l'invention de traitements pour humains et animaux, d'engrais et de pesticides. Leurs grandes œuvres architecturales, comme leurs moulins à haut rendement, leurs digues robustes et leurs canaux d'irrigation, ont transformé le territoire en immense grenier qui nourrit la majorité d'Anclisce. L'accès à la richesse et au bien-être dans toutes les couches sociales a incité les habitants à considérer chaque nouveauté comme un moyen potentiel d'améliorer la société. Ils pensent fermement que l'intelligence et le savoir pourraient éradiquer la pauvreté, la famine et la maladie du royaume.





CRANN Capitale : Silgean

Région couverte de vignobles luxuriants, Crann est réputé pour son vin, considéré comme le meilleur du royaume, mais aussi pour son inextinguible soif de sang. Le royaume voisin, Cidlada, se plaint constamment des raids menés par les Crannois. Dans le reste d'Anclisse, les habitants considèrent Crann comme un nid d'assassins. Néanmoins, ils se réjouissent secrètement de son existence, car il garantit la sécurité des frontières sud – surtout en des temps aussi dangereux, où le Scorpion immortel menace d'envahir les terres anclissiennes. Quoi qu'il en soit, certains espèrent que Crann ne manquera jamais d'ennemis extérieurs pour étancher sa soif de violence.



GAMAM Capitale : Port-Doré

Marchands expérimentés et durs à la tâche, les Gamamiens sont toujours occupés, mais passent aussi une partie considérable de leur existence à se plaindre de ne pas avoir le temps de profiter des fruits de leur travail. S'ils sont hantés par le caractère éphémère de la vie, ils n'en sont pas moins infiniment fiers de leur efficacité et de leur prospérité. Ils ont l'impression que leur relation avec le royaume est à sens unique, qu'ils donnent énormément à la Couronne sans rien recevoir en retour. Ce sentiment les a conduits à rejoindre les sécessionnistes de la Ligue du Golfe et à participer au complot visant à assassiner la jeune Serena en 434. On les considère souvent comme exigeants, arrogants et pointilleux, mais aussi élégants et sophistiqués.



NATAR Capitale : Natar

Région historiquement réduite à sa devise « Heureux sont les ignorants », Natar entretient une relation étroite et extrêmement complexe avec la religion. La dévotion de la plupart des Natariens au Culte de la Mère confine au fanatisme. Ils sont souvent conservateurs, ont une vision fondamentaliste de la foi, et font preuve d'une intolérance profondément ancrée vis-à-vis de toute religion étrangère ou culte antique, pensant qu'avant l'arrivée de la Mère, le monde était impur et bestial. Ironiquement, leur duché déborde de vestiges d'anciennes civilisations, et il a également vu naître Aynès et Liandra, les chefs de file de la Voie de l'Ascension, mouvement philosophique cherchant à prouver que la Mère n'a jamais été divine, mais qu'elle était une simple mortelle de l'antique Empire du Soleil nommée Rhea, ce qui saperait les fondements théologiques du Culte.



ALBÈDE Capitale : Cleddyf

Connu autrefois sous le nom de royaume des Clés, le territoire d'Albède a connu des accrochages réguliers avec le royaume de Cidlada, au sud – tout aussi petit, mais plus combatif. Malgré la pauvreté relative de leurs terres, les Albédiens aiment la vie, la bonne chère et les grands crus. Toutefois, leur médiocrité et leur indolence supposées sont souvent l'objet de plaisanteries et de moqueries dans le reste du royaume. Les Albédiens ont ainsi acquis la réputation de toujours choisir le chemin le plus simple et de chercher des raccourcis. Ils ont passé des années à réclamer de l'argent au gouvernement central, pour protéger le royaume de menaces venant du Sud. Ces dernières ne se sont jamais concrétisées, mais il semblerait que le temps leur donne raison : le mystérieux chef Widram a réuni de nombreuses tribus nomades du Konfurtah, créant ainsi le royaume du Scorpion immortel, et il revendique désormais les terres anclissiennes.



LES PRINCIPALES FIGURES DU ROYAUME

Au palais royal, la reine est assistée personnellement par le **Chambellan**, qui gère avec le Conseil les questions d'ordre général. Le Conseil peut aussi compter sur le **Trésorier royal**, en charge du contrôle des finances et de l'économie du royaume. En parallèle, d'autres classes, personnages et groupes influents détiennent eux aussi pouvoir et autorité à Anclisse.

L'armée

Recrutée par les ducs et les marquis mais placée sous l'autorité de la reine et du Conseil, l'armée assure la paix et l'ordre dans le royaume. Les ordres stratégiques du Conseil sont exécutés par deux généraux : le **Haut-Commandant**, qui signale les menaces extérieures et mène l'armée en temps de guerre, et le **Maréchal royal**, qui dirige la garde de la reine et intervient en cas d'émeutes ou de désordres intérieurs. Les soldats de métier sont rares : la plupart sont des conscrits, des hommes et des femmes mobilisés quand les circonstances l'imposent, et qui regagnent leur foyer en temps de paix.



Haut-Commandant



Maréchal royal

Les érudits

Les plus brillants esprits du royaume sont généralement encouragés à rejoindre l'une des universités, où ils consacrent leur vie à la recherche et débattent des grandes théories. Ils sont dépourvus de véritable hiérarchie, hormis celle imposée par leur réputation et les fonds qu'ils parviennent à lever auprès des riches et des nobles pour financer leurs travaux. Néanmoins, ils ont une sorte de « chef » en la personne du **Recteur**. Ce titre honorifique, attribué à vie par un vote, récompense le plus grand savant de son époque. Le Recteur est chargé d'informer le Conseil des problématiques culturelles. Il nomme également la **Chancelière de la bibliothèque**, qui aide le Conseil à trancher les questions académiques et joue le rôle de « médecin de la cour ».



Recteur



Chancelière de la bibliothèque



Tribunesse

Le peuple

Par leur nombre et leur résilience, les sujets forment la colonne vertébrale du royaume. Ils occupent pour la plupart des emplois modestes : ils sont agriculteurs, bûcherons, tailleurs de pierre ou mineurs. Ils ne possèdent presque rien, et le fruit de leur travail leur permet tout juste de survivre. Leurs intérêts sont défendus par le **Tribun** ou la **Tribunesse**, une porte-parole élue pour une durée de dix ans qui rapporte les problèmes du peuple au Conseil.

Le Culte

Les Grandes Prêtresses les plus influentes siègent au sein du Cercle des Béates. Une **Mère-Prieure** est choisie parmi elles pour diriger le Culte, selon un rituel spécifique : on dit que la Mère en personne guide cette décision. La Mère-Prieure n'est pas considérée comme divine, mais elle s'occupe des questions doctrinales et est reconnue comme la voix de la Mère ici-bas.



Mère-Prieure



Maîtresse de Guildes

Les marchands

Ces hommes et femmes d'affaires, à la tête d'entreprises, financent nombre d'expéditions commerciales. Ils disposent généralement d'un revenu conséquent ou d'une fortune personnelle. Pour défendre leurs intérêts, les marchands d'Anclisse ont formé des guildes locales. Elles ne parlent pas d'une seule voix, car certaines guildes ont des intérêts divergents, mais elles élisent régulièrement un **Maître** ou une **Maîtresse de Guildes**, une personne considérée neutre qui s'adresse au Conseil en leur nom.

L'Assemblée des Murmures

Fondé par la reine Serena, cet organisme d'**espions**, coordonné par le **Maître des Murmures**, est chargé de lutter contre l'Aube noire, une société secrète qui infiltre les royaumes et provoque leur chute de l'intérieur. L'Aube noire faillit mettre Anclisse à genoux durant l'Éclipse funeste de 370.



Maître des Murmures



LE MONDE CONNU

ENKHAL

KAUPPIAS

MONTES DE FOLA FUAR

MHUIR

Côte des Phoques

ANLAR

LYWIK

ANCLISSE

LYBRA

KAUPPIAS

BAIE-AUX-MORSES

FLEUVE RHOU

PLATEAUX OBISIANS

KASUK

KASUK

Île de Spréa

Île de Baki

Océan de SIAR

Golfe d'Isorropie

MER DE SÉHIL

Île de Lude

Océan d'ANÉAR

CIDLADA

CIDLADA

Pas de la Murène

Golfe de Kamas

ISTHME DE GAUNT

CROC D'EMERAUDE

ÎLE DE L'OCULUS

KONFURTAH

Golfe des Riges

Côte de Kryos

DÉSERT IVOIRIN

ARCHIPEL DE SARISTOS

ROYAUME DU SCORPION IMMORTEL

CITÉ DE TOILE

MONTES NEBULA

LE MONDE CONNU

Avant le monde tel que nous le connaissons aujourd'hui, plusieurs civilisations antiques ont disparu dans les sables du temps. Leurs vestiges monumentaux subsistent dans de nombreuses villes du royaume, comme les gigantesques phares de l'**Union salaanéenne** situés sur les deux côtes, ou les bas-reliefs sophistiqués de la **Ligue sabbiyane** dans les régions du Sud.

Mais il se trouverait également, disséminées à travers le royaume, de mystérieuses **Cartes dorées** ayant appartenu à l'**Empire du Soleil**. À ce jour, l'on sait peu de choses de cette civilisation antique qui occupait le nord et l'est du Konfurtah, et dont la puissance aurait été basée sur d'étranges **rituels de sang**. Sa qualification de « berceau de la civilisation » par certains est source de conflits entre États. Ainsi, bien qu'Anclisse soit l'une des plus puissantes nations du monde connu, au-delà de ses frontières, de nombreuses autres émergent, désireuses de lui disputer cette place.

Le royaume du Scorpion immortel

Au Konfurtah, le continent au sud de Cidlada, une nouvelle entité menaçante a vu le jour : le royaume du Scorpion immortel.

Cette région jadis divisée et principalement désertique, sillonnée par des milliers de tribus nomades, s'est récemment unifiée sous la volonté d'un mystérieux personnage nommé **Widram**. Widram est un maître de la propagande, un chef charismatique et intrépide qui s'est autoproclamé Ommad II, se targuant d'une lignée remontant à Ommad, le légendaire Premier roi d'Anclisse. Il revendique désormais les terres de notre royaume. Widram a ravivé la fierté des Konfurtahns : il affirme que l'**Empire du Soleil** est le berceau de la civilisation anclissienne et que la Couronne s'est simplement arrogé un pouvoir qui leur revenait de droit. L'habileté politique et le charisme ne sont cependant pas les seuls atouts de Widram. Ses plus fidèles partisans – et ses adversaires les plus craintifs – considèrent que sa soif de sang anclissien n'est pas seulement une métaphore : il conserverait puissance et jeunesse éternelle en **buvant le sang de ses ennemis**. On ignore s'il s'agit de la vérité ou d'une ingénieuse propagande destinée à effrayer ses adversaires.

Grâce à sa direction avisée et au soutien massif des populations, Widram a uni les tribus du désert et celles des diverses oasis autour de la Cité de Toile, jusqu'aux monts Nebula, rassemblant une immense armée. Pour la reine Serena, ce nouveau rival constitue une **menace inacceptable**. Elle a convoqué le Conseil au grand complet ainsi que tous les généraux de haut rang au centre de commandement, où elle a planifié une expédition militaire contre ce singulier royaume. Elle est partie au front avec les soldats au début de l'an 439, laissant les Conseillers régner à sa place. Elle cible **Nidar Ilak**, la capitale du Scorpion immortel, un bastion imprenable perdu dans le désert entourant la Cité de Toile, depuis lequel Widram commanderait ses troupes.



La république de Kauppias

République marchande donnant sur la mer de Séhil, Kauppias était autrefois riche et puissante, malgré sa taille réduite. Elle est désormais un **vassal d'Anclisse**. Cet État accueille aujourd'hui le plus grand établissement bancaire du monde connu : la **Banque aux Cartes**.

Les raisons qui conduisirent cette république jadis influente à sa chute sont nombreuses. Pendant les dernières années de l'Âge du Désordre, Kauppias redoubla d'efforts pour affaiblir Anclisse et s'emparer d'une partie de ses terres. En 434, un mystérieux tueur des Lames de Qtan – une guilde d'assassins établie à Kauppias – tenta de tuer la jeune Serena lors d'un séjour à Gamam. On découvrit plus tard qu'il s'agissait d'un plan échafaudé par **Geryth** pour déstabiliser Anclisse et fournir davantage de pouvoir à la **Ligue du Golfe**, une alliance entre Kauppias, Wylio et Gamam, dont Geryth, naguère flambeau de notre royaume et désormais traître avéré, était en réalité le Grand Gonfalonier. En 436, les tentatives de réponses militaires d'Anclisse, alors affaibli, furent rapidement repoussées par la Ligue : la terrible défaite de Pont-à-Couronnes est encore dans toutes les mémoires.

Plus tard cette année-là, Serena parvint à réannexer Wylio et Gamam, puis s'attela à la conquête de Kauppias. L'armée anclissienne fut victorieuse et Serena obligea la république à se rendre. Elle retira ensuite ses troupes en échange de l'annulation de la dette d'Anclisse, contractée en l'an 431 auprès de la Banque aux Cartes. Cette dette et ses intérêts furent transférés au profit de la reine, faisant d'elle la propriétaire de facto de l'établissement. Serena procura ainsi une grande stabilité économique au royaume, ce qui permit, entre autres, de financer la guerre contre le Scorpion immortel.

La qualité de vassal de Kauppias offusque ses fiers habitants. Le **Doge** fait toujours office de chef et de dépositaire de l'autorité, mais ses pouvoirs sont extrêmement limités. De nombreux nobles et roturiers rejettent la présence d'Anclisse, mais, pour l'instant, la république blessée n'est pas assez puissante pour se rebeller contre son suzerain.

Le royaume de Mhuir

Anclisse partage une frontière avec Mhuir, au nord-ouest. Il y a quelques dizaines d'années, les deux États avaient une superficie

comparable, Mhuir possédant les régions de Tiryll, Solad et Blodyn. Toutefois, après avoir perdu de nombreuses guerres contre Anclisse, ce royaume est aujourd'hui bien plus petit. Au cours des siècles, les relations entre ces nations ont toujours été très mauvaises et grevées de **conflits incessants**. Des antiques escarmouches frontalières au sujet de Tiryll, Solad et Blodyn au trafic de **pain cendré** avec lequel Mhuir tenta d'empoisonner les Anclissiens, les deux voisins n'ont presque jamais cessé de s'opposer.

Cependant, durant l'Âge du Désordre, notre royaume a établi pour la première fois un canal diplomatique avec son voisin. Depuis, un ambassadeur mhuirien s'est installé à Lybra, indiquant un possible tournant vers des relations plus pacifiques.

Le royaume d'Enkhal

Situé dans le grand nord, au cœur des monts de Fola Fuar, Enkhal est un **royaume isolationniste** doté d'une forte **culture militaire**, mais dépourvu de visées expansionnistes. Il est dirigé par un gouvernement central faible qui doit composer avec diverses factions et tribus se disputant sans cesse le pouvoir. Les Enkhalis sont célèbres pour leurs armes faites de légendaire **rougefer**, un matériau exceptionnel plus dur que la pierre.

À la mort du roi Davor, la plupart des Enkhalis, inquiets de leur sort, se retirèrent au-delà de leurs montagnes. Les rares qui restèrent se mirent à vivre dans des caravanes, généralement à l'écart du reste de la population, conservant leurs traditions en terre étrangère. Cependant, grâce à leurs prouesses martiales, certains devinrent gardes ou soldats, ce qui leur permit de subvenir aux besoins de leur peuple. Les sujets d'Anclisse, quant à eux, n'appréciaient guère leurs coutumes, particulièrement le fait qu'ils soient restés **athées** et que leurs mythes populaires évoquent une guerre entre leurs ancêtres et la Mère en personne. Redoutés pour leur force, moqués pour leurs coutumes et méprisés pour leurs croyances religieuses, les Enkhalis sont honnis de presque tous.

Pourtant en 433, des vagues massives d'Enkhalis quittèrent à nouveau les pics enneigés de Fola Fuar pour s'établir cette fois dans les plaines fertiles de Duhalak. On ignore ce qui s'est passé chez eux, les réfugiés déclarant seulement qu'il y avait un problème avec leurs terres.

L'empire Kasuk

Au-delà de la mer de Séhil, l'empire Kasuk s'étend vers l'est sur de vastes distances. Son territoire étant principalement constitué de steppes désolées, gelées en hiver et impossibles à cultiver, la majorité de la population vit au bord de la mer de Séhil, notamment autour du golfe Mer-d'Huile.

Cet empire est une **autocratie** où tout est régulé de près par le gouvernement central et où les **inégalités sociales** sont criantes. L'empereur, toujours accompagné de sa garde personnelle composée des meilleurs mercenaires enkhalis, se prélassait dans le luxe et l'opulence, tout comme les bureaucrates et les nobles, tandis que les sujets vivent opprimés dans la misère. Les marchands, qui jouissent de davantage de droits, occupent le haut de l'échelle sociale. Toutefois, manquant de terres arables, l'empire dépend fortement des importations de nourriture en provenance d'Anclisse et des royaumes situés à l'est. En tant que monarque absolu, l'empereur est perpétuellement menacé par des complots, notamment de la part de sa propre famille. Par désespoir, de nombreux hommes se vendent comme esclaves ou s'engagent dans l'armée pour ne plus avoir à se soucier de leur survie.

Le royaume de Cidlada

État au bord de la faillite, le royaume méridional de Cidlada, au carrefour des deux continents du monde connu, n'a jamais exercé de véritable influence sur le Lywik ou le Konfurtah. Il ne s'est consolidé qu'après la chute de l'antique Union salaanéenne et a toujours lutté pour faire vivre son territoire désolé.

L'Aube noire

Société secrète infiltrant les royaumes pour les détruire de l'intérieur, l'infâme Aube noire est toujours nimbée d'un voile de mystère. À ce jour, l'on pense qu'il s'agit d'une organisation terroriste paramilitaire née de la désintégration de l'antique **Empire du Soleil**. Elle dispose de ressources presque illimitées, de connaissances technologiques avancées et d'une organisation en cellules autonomes qui lui permet de survivre à travers les siècles.

En l'an 370, à la fin de l'Âge des Rois, l'Aube noire provoqua une **guerre civile** meurtrière à Anclisse en s'immisçant dans tous les rouages du pouvoir et en attisant les tensions entre les Maisons. Les conséquences de cet événement dramatique, désormais connu sous le nom d'**Éclipse funeste**, marquèrent le début de l'Âge du Désordre et signèrent la fin de la période la plus prospère d'Anclisse.

Après l'attaque, l'Aube noire sembla se mettre de nouveau en dormance, attendant peut-être pour frapper encore une fois Anclisse au sommet de sa gloire.



LA RELIGION À ANCLISSE : LE CULTE ET LA VOIE DE L'ASCENSION

Le Culte de la Mère

La religion la plus répandue à Anclisse est le Culte de la Mère, une foi monothéiste et transcendante centrée sur une **divinité féminine** toute-puissante et créatrice. Cette déesse, révérée pour sa nature divine, bienveillante et miséricordieuse, promet la renaissance après la mort, et offre protection et conseils à ses adorateurs.

Le Culte est structuré en une Église hiérarchisée, dirigée par une **Mère-Prieure** élue au sein du Cercle des Béates. Cette assemblée, qui réunit les Grandes Prêtresses les plus estimées de diverses abbayes, assure la transmission et l'intégrité de la foi.

Selon les préceptes du Culte, la Mère est une déesse éternelle, source créatrice de toute chose. Quand quelqu'un meurt, son essence est censée **retourner à la Mèrematrice** pour être engendrée de nouveau. Cette croyance implique l'obligation d'**inhumation** sur la crémation, car, si le corps du défunt est détruit, il ne pourra pas retourner auprès de la Mère pour renaître.

Les révélations de Celestina

Le siècle passé a durement éprouvé la sphère religieuse. Pendant les dernières années de l'Âge des Rois, une figure controversée nommée **Celestina**, ancienne Grande Prêtresse de Lorrain, à Natar, affirma à plusieurs reprises avoir découvert des documents antiques dans les salles secrètes de son abbaye. Ces documents prouveraient que la Mère Divine n'a jamais existé. Ils auraient été rédigés plusieurs siècles auparavant par une femme nommée **Rhea** – le vrai nom supposé de la Mère –, qui y révélerait ne pas être une déesse, mais une alchimiste de l'antique Empire du Soleil. Rhea y prétendrait avoir atteint l'immortalité grâce à de mystérieux **rituels de sang**.

Les théories de Celestina se répandirent comme la peste à travers le royaume, semant le doute sur le Culte de la Mère. L'authenticité de la Mère Divine fit alors l'objet de débats enflammés, tant au

sein de l'Église que de la population. Le Culte et la plupart des sujets considérèrent les révélations de Celestina comme des mensonges. Ils soutinrent que la divinité était transcendante et rejetèrent l'idée hérétique que la Mère ait pu être une femme ordinaire. Néanmoins, tout le monde ne fut pas convaincu par ces arguments.

Une nouvelle faction vit le jour, la **Voie de l'Ascension**. Elle adopta les affirmations de Celestina et marcha dans les pas de Rhea, à la recherche de la vérité. Encore actif aujourd'hui, ce mouvement croit que le divin naît de l'humain, et il aspire à atteindre l'immortalité grâce à d'antiques rituels de sang.

Bien que la plupart des croyants restent fidèles au Culte et aux enseignements traditionnels de la Mère, nombre d'entre eux sont de plus en plus contrariés par les incessantes remises en question de leurs préceptes. Ils attribuent ces perturbations à la Voie de l'Ascension et considèrent ses membres comme des hérétiques et des apostats.



La Voie de l'Ascension

Mû par une soif inextinguible de vérité, de connaissance et peut-être même de pouvoir, ce courant philosophique cherche à prouver que Celestina avait raison : la Mère n'a jamais été un être divin, mais une mortelle nommée Rhea, alchimiste de l'antique Empire du Soleil qui avait découvert le moyen d'atteindre l'immortalité grâce à de mystérieux rituels de sang.

Alors que le Culte de la Mère conserve ses croyances et pratiques traditionnelles basées sur une déesse transcendante et le concept de renaissance, la Voie de l'Ascension est très différente. Elle ne se considère pas comme une religion et ne fonctionne pas comme telle. Ses fidèles, aussi connus sous le nom d'**Ascensionnistes**, n'ont pas d'églises, de hiérarchie religieuse ou de code vestimentaire officiel. Ils s'organisent en groupes indépendants, sans restriction de genre, souvent composés d'individus riches et très lettrés, qui financent des **expéditions archéologiques** à la recherche de reliques cachées et de secrets antiques.

Des figures éminentes du mouvement, comme l'architecte **Aynès** et sa compagne **Liandra**, originaires de Natar, ont acquis une popularité considérable et sont souvent vues comme ses dirigeants de fait. Les Ascensionnistes sont unis par leur quête de savoir et leur conviction que le divin peut être atteint par l'homme grâce à ses efforts et sa pratique de certains rituels. Ils remettent ainsi en cause l'approche dogmatique du Culte de la Mère, de même que ses enseignements sur la renaissance et la divinité.



Un âge de prospérité, d'exploration, d'expansion et de pouvoir. Un règne fécond après l'autre, les rois se sont succédé sur le trône, pendant que le Conseil, constitué des douze Maisons les plus influentes d'Anclisse, guidait les souverains dans leurs choix les plus difficiles. Cette ère représente l'apogée de la civilisation anclissienne.

Au cours de ces deux siècles, le royaume d'Anclisse fit face à de nombreuses menaces, des centaines de dilemmes, et d'innombrables possibilités :

- ◆ Il fit la connaissance de puissances voisines aux savoir-faire redoutables, comme les implacables **Enkhalis** des monts de Fola Fuar et leur **rougefer** incassable.
- ◆ Il suivit les traces d'une civilisation oubliée depuis longtemps, l'**Empire du Soleil**, qui, régnant sur le Konfurtah au sud, avait bâti sa puissance et sa fortune sans précédent sur d'étranges **rituels de sang**.
- ◆ Il eut affaire à un mystérieux composé, le **pain cendré**. Ce pain empoisonné venu de Mhuir était à la fois un don sans pareil et une terrible malédiction, puisqu'il permettait à ses consommateurs d'entrevoir le futur.
- ◆ Il s'engouffra dans l'avenir qu'avait imaginé **Hysadora**, le plus grand esprit de tous les temps.
- ◆ Il affronta la soif de pouvoir de la Grande Prêtresse **Celestina** et vit être remis en question l'héritage de la **Mère**.
- ◆ Il s'aventura à manipuler des reliques et des artefacts anciens, comme l'énigmatique **Livre des Choix**, réputé amener ses lecteurs à questionner l'univers tout entier et la notion même de «vérité».

Cependant, toute la gloire anclissienne ne put rien quand l'**Aube noire** s'abattit sur le royaume, telle une tempête. Cette antique société secrète, qui infiltre les royaumes et provoque leur chute de l'intérieur, engendra une guerre civile meurtrière. Elle s'immisça dans tous les rouages du pouvoir, attisant les tensions entre les douze Maisons. L'Aube noire déstabilisa profondément l'hégémonie croissante d'Anclisse, avant de disparaître. Cet événement dramatique, connu sous le nom d'**Éclipse funeste**, marqua la fin de l'Âge d'or des Rois, la période la plus prospère du royaume.



430 - 437

CHRONIQUES DU PASSÉ : L'ÂGE DU DÉSORDRE

L'Âge du Désordre, l'une des périodes les plus sombres et les plus difficiles du royaume d'Anclisse, a officiellement commencé à la mort de **Davor**, le dernier roi. Sa seule héritière légitime, **Serena de Lybra**, était alors trop jeune pour lui succéder.

Alors que les douze Maisons se déchiraient et qu'aucune solution durable n'était en vue, le Conseil fut dissous et le pouvoir échut au cercle restreint des nobles d'Anclisse. Tous ceux restés loyaux à la Couronne furent rappelés à leur devoir politique au sein du **Conseil des Probes**. Ce processus fut encouragé et supervisé par **Geryth**, le fidèle conseiller du dernier roi Davor. Ironiquement, ce fut ce même Geryth qui essaya de faire tomber la royauté : le traître fomenta une tentative d'**assassinat** contre la jeune Serena, persuadant Wyllo et Gamam de faire sécession d'Anclisse pour fonder avec Kauppias la **Ligue du Golfe**.

La prétendante au trône prit les choses en main. Elle effectua une tournée dans tout le royaume, convainquant chaque ville de la suivre pour reconquérir les régions sécessionnistes, au cours de ce que l'on appela par la suite la **Grande Marche loyaliste**. Incapable de résister aux forces unies de notre nation, la Ligue du Golfe fut vaincue, et Wyllo et Gamam réintégrèrent Anclisse. Le jour de ses dix-huit ans, Serena, victorieuse, est plébiscitée à l'unanimité par le Conseil des Probes, qui se dissout aussitôt. Son accession légitime au trône marqua le début d'une nouvelle ère pour Anclisse.



CHRONOLOGIE DES PRINCIPAUX ÉVÉNEMENTS DE LA SÉRIE « DILEMME »



200

Début de l'histoire du jeu *Le Dilemme du Roi*.

Fin du *Dilemme du Roi*, tandis qu'Anclisse affronte l'Aube noire lors de l'**Éclipse funeste**.

370



419

Naissance de **Serena**, fille de Davor et dernière héritière légitime du trône.

Mort de Davor, le dernier roi.

429



430

Début de l'**Âge du Désordre** et création du Conseil des Probes sous la supervision de **Geryth**.

Fin de l'**Âge du Désordre**. Le jour de ses dix-huit ans, Serena, officiellement proclamée **reine Serena** à l'unanimité, s'assied sur le trône. Le Conseil des Probes est dissous et elle crée le nouveau Conseil de la Reine.

437



438

D'inquiétantes nouvelles arrivent du Konfurtah. Il semble que le continent sud ait été unifié sous un nouveau nom, le **royaume du Scorpion immortel**, sous la direction d'un chef intrépide : **Widram**.

La reine Serena réunit l'armée et marche sur le Konfurtah, **déclarant la guerre** au royaume du Scorpion immortel.

439



440

Début des événements du *Dilemme de la Reine*.